SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEUANGAN SEKOLAH BERBASIS INTRANET

Fatah Abdul Malik

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2016

ABSTRACT

By

Fatah Abdul Malik

SMK Banjar Asri is an educational institution that has served the field of administration for the entire process of school finance. Administration field that still use manual processing is still causing difficulties in the process and the difficulty of collecting financial data as there are in some financial books. Therefore to overcome these problems required a new information system.

The method used researcher is using a structured approach and waterfall development method. The design study is descriptive and methods of action. To collect data using the method of observation, interviews and documentation. Tool diguunakan to describe the system running is flowmap, context diagram, data flow diagram (DFD). For database design using normalization, table relationships, entity relational diagram (ERD.

This proposed system can assist the processing of financial administration at the school, so that existing problems can be resolved. Suggestions for further research can enhance the system's shortcomings.

Keywords: Information Systems, Management of Financial Administration, SMK Banjar Asri, SPP *and* DSP

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi komputer dan teknologi informasi saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan sistem informasi. Sistem informasi pun akan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi untuk memenuhi kebutuhan pengunanya. Peran sistem informasi terhadap kemajuan perusahaan sudah tidak diragukan lagi. Dengan dukungan sistem informasi yang baik maka sebuah perusahaan/instansi akan memiliki berbagai keunggulan yang kompetitif sehingga mampu bersaing dengan perusahaan/instansi lain. Pemanfaatan komputer sebagai alat kerja bantu, khususnya sebagai media pengolahan data, baik yang berskala besar maupun yang berskala kecil terus berkembang dengan pesat. Itu semua berkat kemajuan teknologi yang didorong oleh keinginan manusia untuk dapat melakukan pekerjaan dengan cepat, tepat dan aman. Hal ini juga mempengaruhi terhdap perkembangan teknologi di instansi pendidikan. Salah satu hal yang ingin dikembangkan untuk mewujudkan kemajuan tersebut adalah meningkatkan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Banjar Asri.

SMK Banjar Asri merupakan suatu instansi pendidikan pastinya memiliki bidang administrasi keuangan, dimana bidang tersebut bertugas untuk mengolah seluruh keuangan sekolah yang terdiri dari pengumpulan dan penyusunan data-data keuangan, pengolahan keuangan dan penyusunan laporan keuangan. Sebagai suatu instansi pendidikan yang sedang berkembang, maka SMK Banjar Asri juga harus diimbangi dengan perkembangan teknologi informasi guna mencapai kualitas pendidikan yang lebih baik. Bidang administrasi yang selama ini mengolah seluruh keuangan sekolah yang meliputi pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) bulanan, Pembayaran DSP (Dana Sumbangan Pendidikan), pemasukan dana kas lain-lain yang terdiri dari bantuan dana bos, sumbangan pihak ke-3 dan lain-lain, pengeluaran keuangan yang terdiri dari kegiatan belajar mengajar, kegiatan osis dan sarana dan prasana, serta rekapitulasi masih menggunakan pencatatan dalam buku besar menyebabkan kesulitan dalam pengerjaannya, dan permasalahan-permasalahan yang sering ditemukan adalah sulitnya mengumpulkan data-data keuangan yang terpisah dalam beberapa buku keuangan, dan masalah lainnya yaitu penyusunan laporan keuangan disebabkan human error, karena pencatatan dilakukan seadanya. Maka dari itu dibutuhkan sistem untuk mengatasi permasalahan tersebut sehingga pengelolaan administrasi keuangan lebih baik dan maksimal.

Untuk mewujudkan hal tersebut, maka perlu dirancang suatu sistem informasi yang tertuang dalam bentuk ilmiah yang di beri judul **"Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Keuangan Berbasis *INTRANET*"**. Dengan adanya perubahan sistem yang baru maka permasalahan-permasalahan yang terjadi dapat diperbaiki dan sistem pengelolaan administrasi keuangan sekolah dapat berjalan dengan baik, serta mampu menghasilkan informasi yang tepat, akurat dan cepat. Pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan kualitas pelayanan sekolah.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Penulis mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang ada agar dapat mengetahui dan menjawab permasalahan yang ada dalam latar belakang masalah.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diambil beberapa masalah yang ada di SMK Banjar Asri, yaitu:

1. Dalam pengelolaan keuangan berlum terkomputerisasi, sehingga menyebabkan data yang dibutuhkan kurang praktis, cepat dan akurat.
2. Rekapitulasi pengelolaan keuangan membutuhkan waktu yang cukup lama karena masih dicatat dalam buku besar sehingga menyebabkan proses rekapitulasi belum tertata dengan baik.
3. Sulitnya mengumpulkan data-data keuangan yang tersimpan di buku terpisah.
4. Sebagai kontrol untuk para orangtua siswa agar dapat mengetahui pembayaran anaknya.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam beberapa rumusan masalah :

1. Bagaimana Sistem Informasi pengelolaan administrasi keuangan yang sedang berjalan di SMK Banjar Asri.
2. Bagaimana Perancangan Sistem Informasi pengelolaan administrasi keuangan di SMK Banjar Asri.
3. Bagaimana Pengujian Sistem Informasi pengelolaan administrasi keuangan di SMK Banjar Asri.
4. Bagaimana Implementasi Sistem Informasi pengelolaan administrasi keuangan di SMK Banjar Asri.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Keuangan Sekolah di SMK Banjar Asri.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi pengelolaan administrasi keuangan sekolah yang sedang berjalan di SMK Banjar Asri.
2. Untuk merancang Sistem Informasi pengelolaan adminsitrasi keuangan sekolah di SMK Banjar Asri.
3. Untuk mnguji Perancangan Sistem Informasi pengelolaan adminsitrasi keuangan sekolah di SMK Banjar Asri.
4. Untuk mengimplementasikan Perancangan Sistem Informasi pengelolaan adminsitrasi keuangan sekolah di SMK Banjar Asri.

1.4. Kegunaan penelitian

Kegunaan ini terdiri dari Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan Praktis dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Untuk bagian Tata Usaha di SMK Banjar Asri, dapat mengembangkan Sistem Informasi Pengelolaan Administasi Keuangan agar lebih baik.
2. Untuk mempercepat proses pengelolaan keuangan dengan cepat, tepat dan akurat.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis dari penelitian yaitu :

1. Dapat membuat suatu penelitian yang baru dalam pengembangan sistem informasi
2. Bagi peneliti mendapatkan wawasan lebih banyak dan dapat menerapkan ilmu di dunia kerja.

1.5. Batasan Masalah

Dari berbagai masalah yang ada diatas, penulis membatasi permasalahan yang ada, yaitu :

1. Hanya membahas pemasukan SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan), DSP (Dana Sumbangan Pendidikan) dan pengeluaran keuangan di SMK Banjar Asri.
2. Tidak membahas pengeluaran untuk penggajian pegawai dan guru.
3. Tidak menangani sistem akuntansi, hanya dapat mengolah sistem administrasi keuangan masuk dan keluar.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi

Berikut adalah penjelasan mengenai konsep dasar sistem, informasi dan sistem informasi.

2.1.1. Konsep Dasar Sistem

Sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menelesaikan sasaran tertentu.

2.1.2. Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya,sedangkan data merupakan sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata. Informasi merupakan pengetahuan dari data-data yang berhubungan menjadi sebuah kesimpulan.

2.1.3. Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan merupakan suatu komponen terdiri dari manusia ,teknologi informasi, prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi untuk mencapai tujuan.

2.1.3.1. Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari lima sumber daya yang di kenal sebagai komponen sistem informasi,kelima sumberdaya tersebut adalah manusia, *hardware, software,* data dan jaringan. Kelima komponen ini memainkan peranan yang sangat penting dalam sistem informasi.namun dalam kenyataannya tidak semua sistem informasi mencakup lima komponen tersebut misalnya, sistem informasi pribadi yang mencakup jaringan telekomunikasi.

2.2. Sistem Informasi Administrasi Keuangan

Administrasi adalah kegiatan penyusunan dan pencatatan informasi secara sistematis dengan tujuan untuk menyediakan keterangan serta memudahkan memperolehnya kembali secara keseluruhan dan dalam satu hubungan satu sama lain. Administrasi dalam arti sempit ini sebenarnya lebih tepat disebut dengan tata usaha.

Jadi sistem informasi administrasi keuangan bisa didefinisikan sebagai sistem informasi yang menangani masalah administrasi keuangan baik itu pemasukan maupun pengeluaran.

2.3. Jaringan Komputer

Jaringan komputer merupakan sistem yang terdiri dari gabungan beberapa perangkat komputer yang didesain untuk dapat berbagi sumber daya, berkomunikasi dan akses informasi dari berbagai tempat.antar komputer yang satu dengan komputer yang lain.

2.3.1. Jenis Jaringan Komputer

Jaringan komputer terbagi kedalam beberapa bagian berdasarkan jangkauan, fungsi, topologi dan media transmisi.

2.3.1.1. Jenis Jaringan Komputer Berdasarkan Jangkauan

1. LAN (Local Area Network)

Local Area Network sering kita jumpai diperkantoran, kampus, maupun warnet. Jaringan ini dapat menghubungkan lebih dari 2 komputer di ruangan jarak dekat (terbatas) hingga beberapa KM saja. Jaringan ini biasanya terdiri dari komputer, printer, dan perangkat lainnya.

2. MAN (Metropolitan Area Network)

Sesuai dengan namanya maka jenis jaringan ini memberikan layanan hingga wilayah yang luas dan kemampuan transfer datapun berkecepatan sangat tinggi. Wilayah yang dapat menjadi cakupannya berkisar hingga 50 KM. MAN ini merupakan rangkaian LAN yang berukuran dan berjarak lebih besar.

3. WAN (Wide Area Network)

Jenis jaringan ini memberikan layanan lebih luas lagi dibanding MAN yaitu dapat menghubungkan suatu wilayah bahkan negara lain. WAN pada dasarnya merupakan kumpulan beberapa LAN yang ada di beberapa lokasi sehingga dibutuhkan sebuah device untuk menghubungkannya dan device itu kita sebut router.

2.3.1.2. Jenis Jaringan Komputer Berdasarkan Fungsi

1. Client – Server

Merupakan jaringan komputer yang dikhususkan sebagai client dan server, layanan ini bisa diberikan oleh 1 atau lebih komputer.

2. Peer to Peer

Merupakan jaringan komputer yang setiap host nya dapat menjadi sebuah server atau menjadi client secara bersamaan.

2.3.1.3. Jenis Jaringan Komputer Berdasarkan Topologi

1. Topologi BUS

Topologi jaringan komputer bus tersusun rapi seperti antrian dan menggunakan cuma satu kabel coaxial dan setiap komputer terhubung ke kabel menggunakan konektor BNC, dan kedua ujung dari kabel coaxial harus diakhiri oleh terminator.

2. Topologi RING

Pada topologi ring setiap komputer di hubungkan dengan komputer lain dan seterusnya sampai kembali lagi ke komputer pertama, dan membentuk lingkaran sehingga

disebut ring, topologi ini berkomunikasi menggunakan data token untuk mengontrol hak akses komputer untuk menerima data, misalnya komputer 1 akan mengirim file ke komputer 4, maka data akan melewati komputer 2 dan 3 sampai di terima oleh komputer 4, jadi sebuah komputer akan melanjutkan pengiriman data jika yang dituju bukan IP Address dia.

3. Topologi TREE

Topologi jaringan komputer Tree merupakan gabungan dari beberapa topologi star yang dihubungan dengan topologi bus, jadi setiap topologi star akan terhubung ke topologi star lainnya menggunakan topologi bus, biasanya dalam topologi ini terdapat beberapa tingkatan jaringan, dan jaringan yang berada pada tingkat yang lebih tinggi dapat mengontrol jaringan yang berada pada tingkat yang lebih rendah.

4. Topologi MESH

Pada topologi ini setiap komputer akan terhubung dengan komputer lain dalam jaringannya menggunakan kabel tunggal, jadi proses pengiriman data akan langsung mencapai komputer tujuan tanpa melalui komputer lain ataupun switch atau hub.

5. Topologi STAR

Topologi ini membentuk seperti bintang karena semua komputer di hubungkan ke sebuah hub atau switch dengan kabel UTP, sehingga hub/switch lah pusat dari jaringan dan bertugas untuk mengontrol lalu lintas data, jadi jika komputer 1 ingin mengirim data ke komputer 4, data akan dikirim ke switch dan langsung di kirimkan ke komputer tujuan tanpa melewati komputer lain. Topologi jaringan komputer inilah yang paling banyak digunakan sekarang karena kelebihannya lebih banyak.

2.3.1.4. Jenis Jaringan Komputer Berdasaarkan Media Transmisi

1. Jaringan Kabel (Wired Network)

Jaringan ini mengunakan media kabel dalam menghubungkan setiap komputer dalam jaringan.

2. Jaringan Nirkabel (Wireless Network)

Jaringan ini tidak menggunakan media kabel sebagai alat pengbungnya, tetapi menggunakan gelombang elektromagnetik dalam setiap kiriman sinyal informasinya.

2.4. Internet

Interconnection network (internet) adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung. Internet berasal dari bahasa latin "inter" yang berarti "antara". Internet merupakan jaringan yang terdiri dari milyaran komputer yang ada di seluruh dunia. Internet melibatkan berbagai jenis komputer serta topology jaringan yang berbeda. Dalam mengatur integrasi dan komunikasi jaringan, digunakan standar protokol internet yaitu TCP/IP. TCP bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan baik, sedangkan IP bertugas untuk mentransmisikan paket data dari satu komputer ke komputer lainya.

2.5. WEB

Web adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar gerak, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan link-link.

2.6. *Web Server*

Web server merupakan software yang memberikan layanan data yang berfungsi yang menerima permintaan http ataupun https (hypertext transfer protocol security) dari client melalui web browser dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman web yang umumnya berbentuk dokumen dalam format HTML.

2.7. HTML

HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegerasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan dalam format ASCII normal sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (*Standard Generalized Markup Language*), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web. HTML saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium* (W3C). HTML dibuat oleh kolaborasi Caillau TIM dengan Berners-lee Robert ketika mereka bekerja di CERN pada tahun 1989 (CERN adalah lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa).

2.8. Perancangan Basis Data

Basis data adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Tersimpan di simpanan luar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya. *Database* merupakan salah satu komponen yang penting di system informasi, karena berfungsi sebagai basis penyedia informasi bagi para pemakainya. Penerapan *database* dalam *system* informasi disebut dengan database system. Sistem basis data (*database system*) ini adalah suatu informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam di dalam suatu organisasi.

2.9. Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung adalah beberapa perangkat lunak yang digunakan dan saling terintegrasi satu sama lain dalam proses perancangan sebuah sistem informasi yang dibuat. Adapun beberapa perangkat lunak pendukung yang penulis gunakan dalam membuat sebuah sistem informasi pengolahan administrasi keuangan sebagai berikut :

2.9.1. PHP

PHP adalah singkatan dari "PHP: Hypertext Prepocessor", yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuahsitus web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pertama kalihhh tahun 1994. Pada awalnya PHP adalah singkatan dari "Personal Home Page Tools". Selanjutnya diganti menjadi FI ("Forms Interpreter"). Sejak versi 3.0, nama bahasa ini diubah menjadi "PHP: Hypertext Prepocessor" dengan singkatannya "PHP". PHP versi terbaru adalah versi ke-5. Berdasarkan survey Netcraft pada bulan Desember 1999, lebih dari sejuta site menggunakan PHP, di antaranya adalah NASA, Mitsubishi, dan RedHat.

2.9.2. PHP MyAdmin

Pengelolaan database dengan MYSQL harus dilakukan dengan mengetikkan baris-baris perintah yang sesuai (command line) untuk setiap maksud tertentu. Jika anda ingin membuat database, ketikkan baris perintah yang sesuai untuk membuat database. Jika kita ingin menghapus tabel, ketikkan baris perintah yang sesuai untuk menghapus tabel. Hal tersebut tentu cukup menyulitkan karena kita harus hafal dan mengetikkan perintahnya satu persatu.

Banyak sekali perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk mengelola data base dalam MySQL, salah satunya adalah php MyAdmin. Dengan phpMyAdmin kita dapat membuat tabel, mengisi data dan lain-lain dengan mudah tanpa harus hafal perintahnya.

2.9.3. My SQL

MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal. MySQL menggunakan bahasa SQL untuk mengakses *database* nya. Lisensi Mysql adalah *FOSS License Exception* dan ada juga yang versi komersial nya. Tag Mysql adalah "*The World's most popular open source database*". MySQL tersedia untuk beberapa platform, di antara nya adalah untuk versi windows dan versi linux. Untuk melakukan administrasi secara lebih mudah terhadap Mysql, anda dapat menggunakan software tertentu, di antara nya adalah phpmyadmin dan mysql yog.

2.9.4. XAMPP

XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server Apache*, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau auto konfigurasi.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Langkah awal yang harus ditentukan oleh peneliti adalah objek penelitian, karena objek penelitian tempat dimana masalah yang akan diteliti berada. Untuk memenuhi data dan kebutuhan lainnya sesuai dengan masalah yang akan diselesaikan, maka pemilihan objek penelitian harus selektif. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian di SMK Banjar Asri.

3.2. Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Jadi setiap penelitian yang dilakukan itu memiliki kegunaan serta tujuan tertentu.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam pengumpulan dan menganalisis data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian deskriftif dan penelitian tindakan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sumber data primer didapatkan dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan pihak SMK Banjar Asri khususnya dengan pihak Tata Usaha dan Keuangan. Sedangkan data sekunder yaitu dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

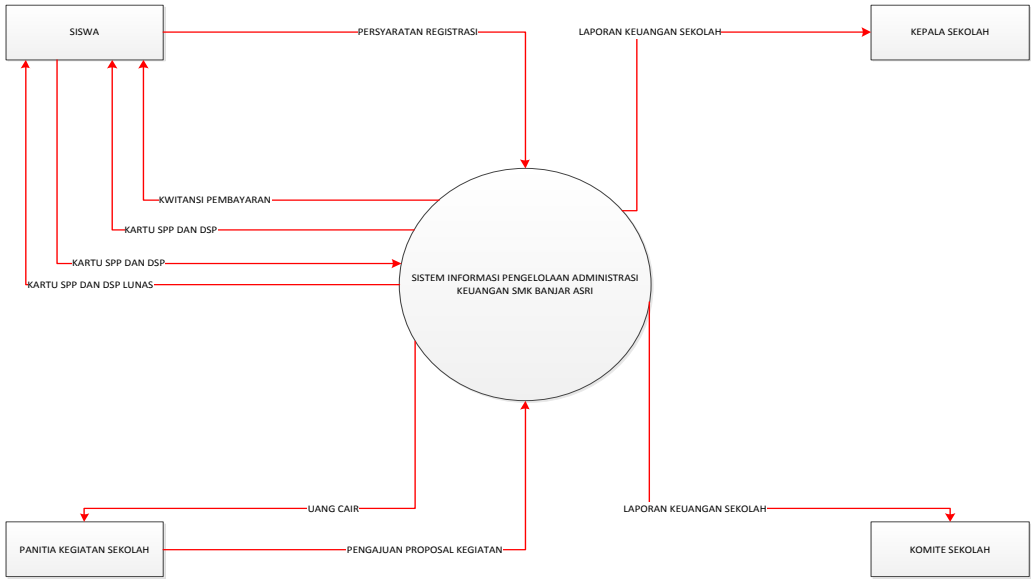
Dalam pembuatan sistem informasi, dibutuhkan metodologi yang digunakan sebagai acuan bagaimana dan apa yang harus dikerjakan dalam pembuatan sistem. Dalam penelitian ini peneliti menggunkan pendekatan sistem dengan menggunakan metode terstruktur, dan untuk pengembangan sistemnya menggunakan metode waterfall.

IV. HASIL PENELITIAN

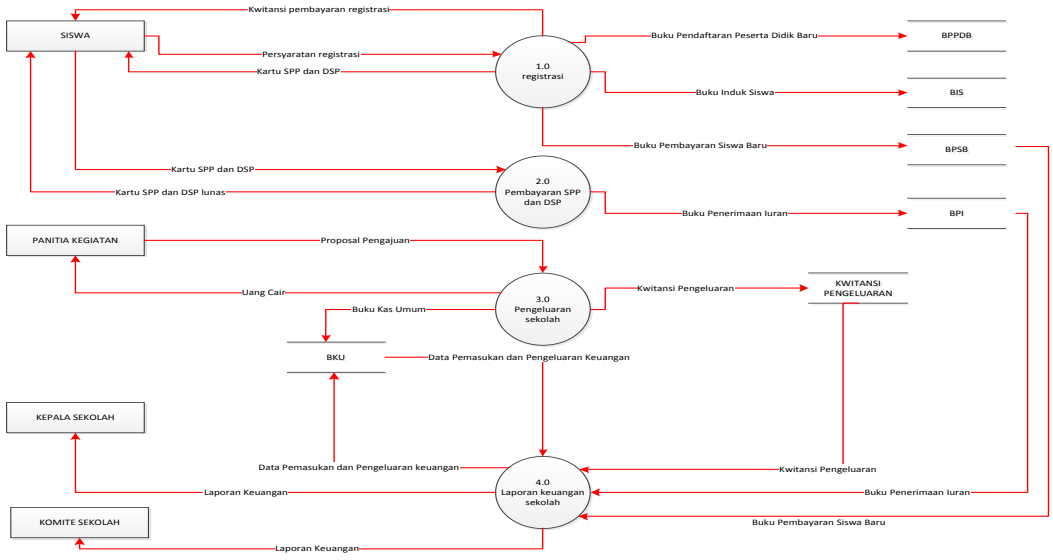
4.1. Analisis dan Perancangan Sistem

Analisis sistem yang sedang berjalan

Adapun hasil dari kegiatan analisis ini berupa gambaran nyata dari urutan kegiatan-kegiatan yang dilakukan, khususnya dalam kegiatan yang berhubungan dengan administrasi keuangan. Berikut adalah diagram konteks dan DFD sistem yang berjalan :



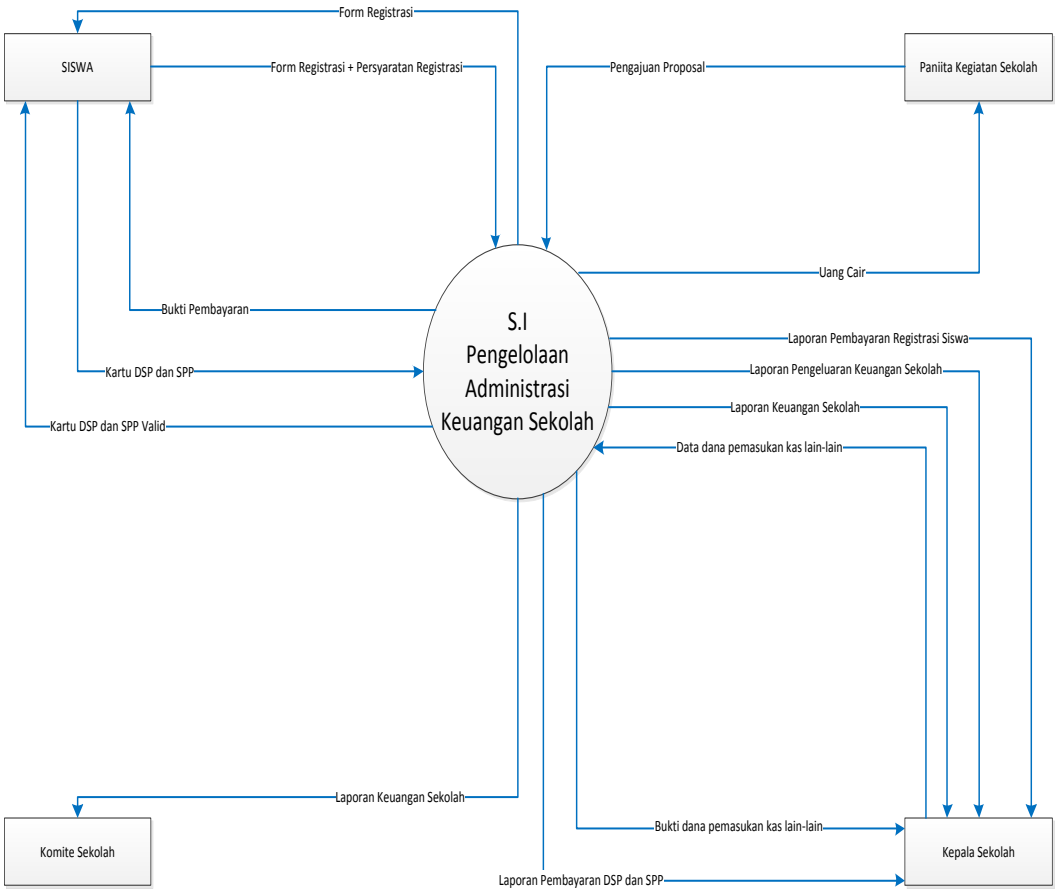
Gambar Diagram Konteks yang sedang berjalan



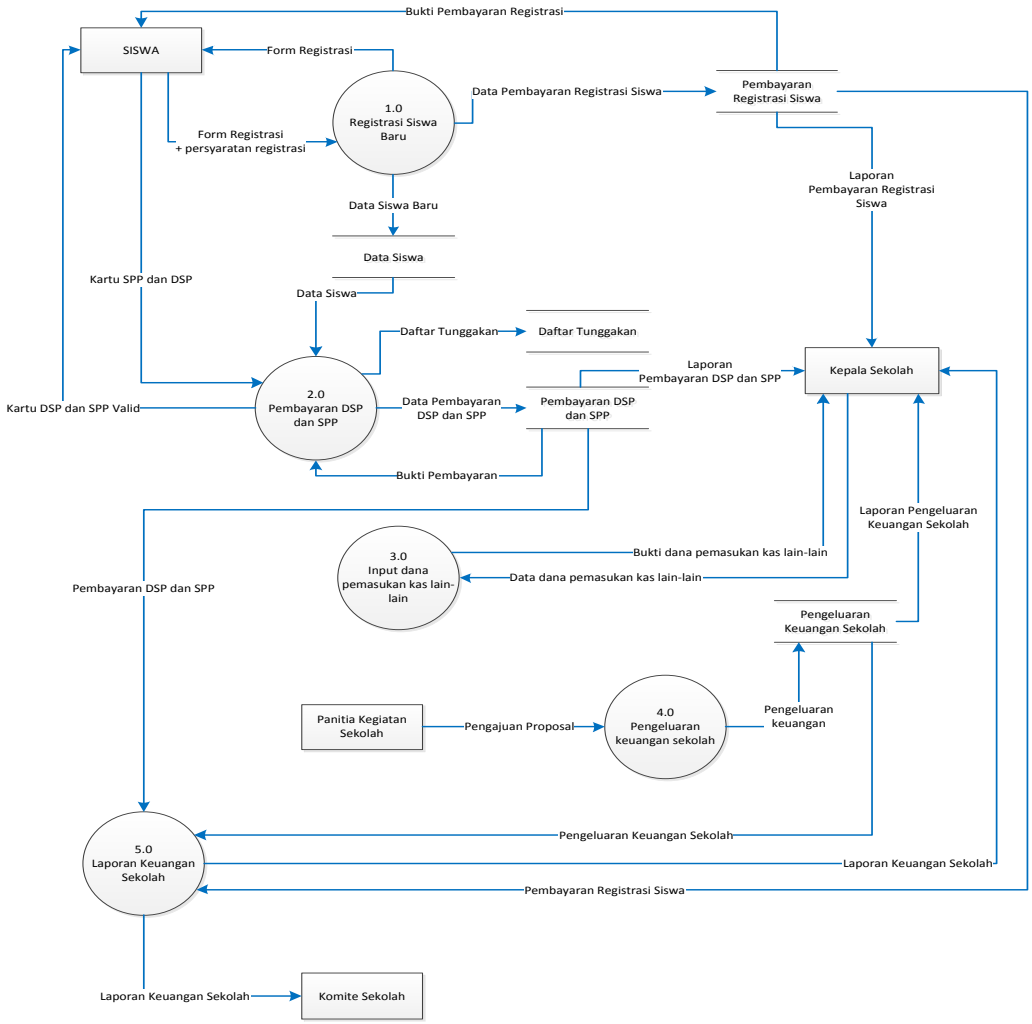
Gambar DFD yang sedang berjalan

Perancangan Sistem

Selanjutnya setelah selesai melakukan proses analisis, dilanjutkan dengan proses perancangan sistem yang diusulkan. Perancangan merupakan tahapan untuk menggambarkan model baru yang akan dibuat. Tahapan ini sangat penting untuk menentukan baik tidaknya atau cocok tidaknya sistem baru yang akan dibuat. Perancangan sistem ini bertujuan untuk menghasilkan sistem informasi administrasi keuangan di SMK Banjar Asri yang baru. Berikut adalah diagram konteks dan DFD sistem yang diusulkan :



Gambar Diagram Konteks yang diusulkan



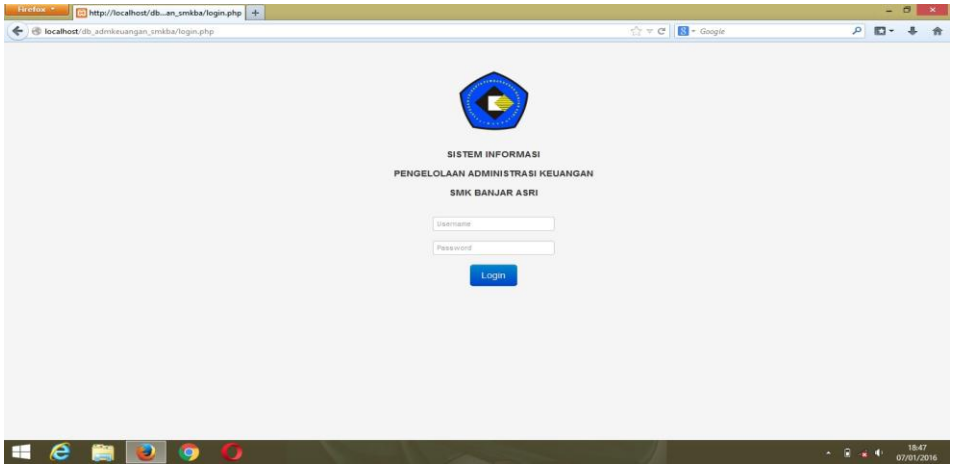
Gambar DFD sistem yang diusulkan

4.2. Implementasi dan Pengujian Sistem

Implementasi

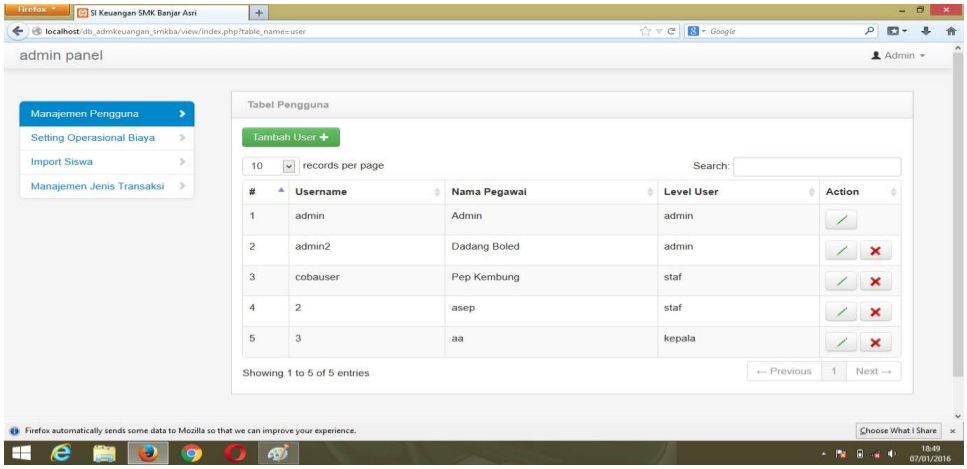
Implementasi adalah suatu proses penerapan rancangan program yang telah dibuat ke dalam sebuah aplikasi pemrograman sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari program aplikasi tersebut. Kegiatan implementasi dilakukan dengan dasar yang telah direncanakan dalam tahap perancangan. Implementasi antar muka merupakan gambaran mengenai antar muka perangkat lunak yang dibuat. Implementasi antar muka perangkat lunak dirancang menggunakan form-form untuk setiap modul. Berikut ini merupakan implementasi antar muka dari perangkat lunak yang dirancang :

1. Form login



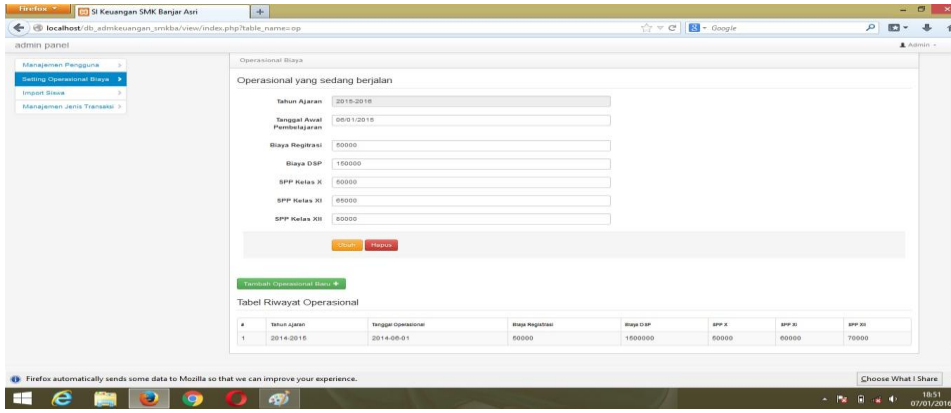
Gambar Form login

2. Form Manajemen pengguna



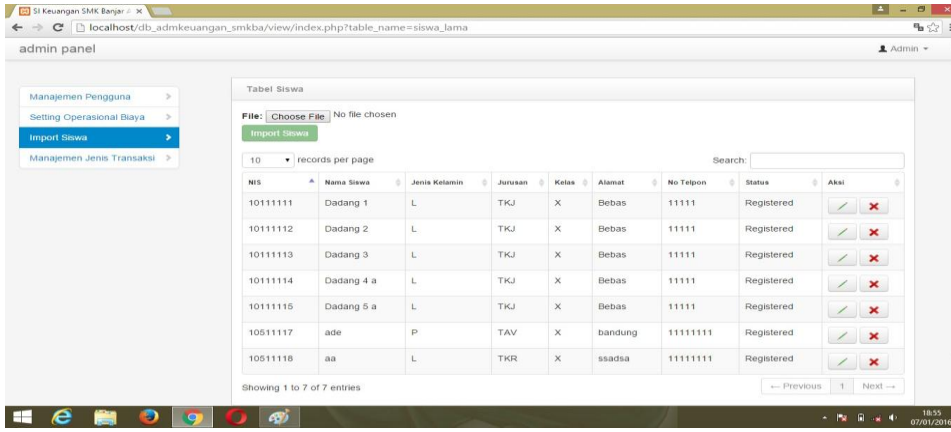
Gambar Form Manajemen pengguna

3. Form Setting operasional biaya



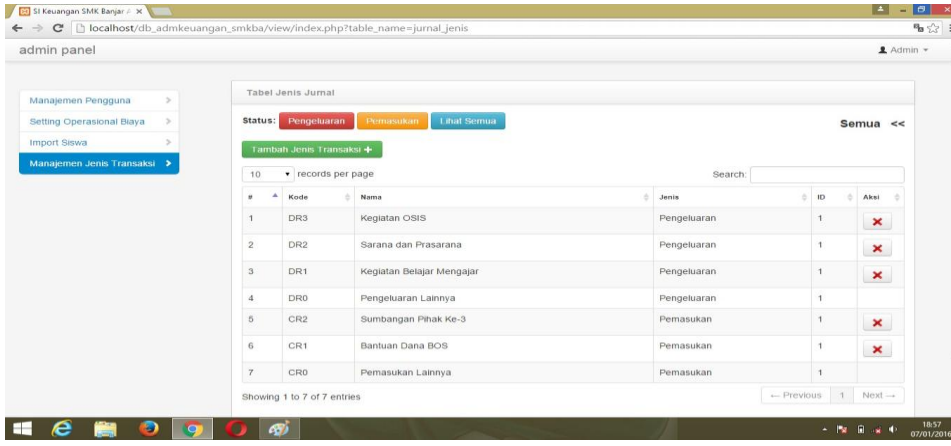
Gambar Form Setting operasional biaya

4. Form Manajemen siswa



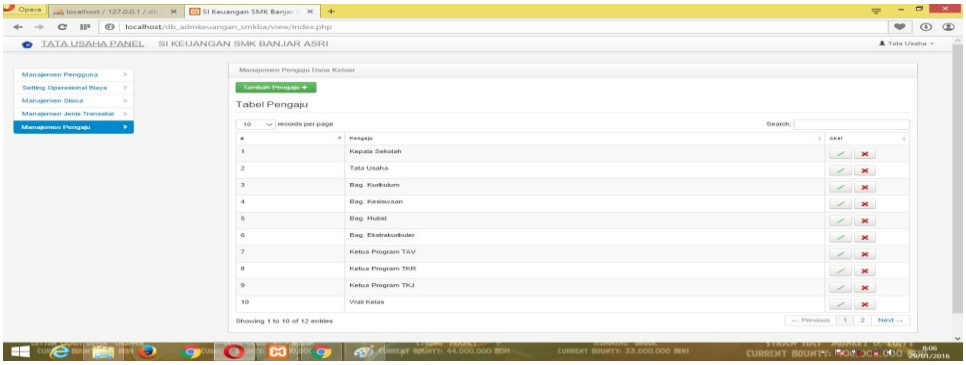
Gambar Form Manajemen siswa

5. Form Manajemen transaksi



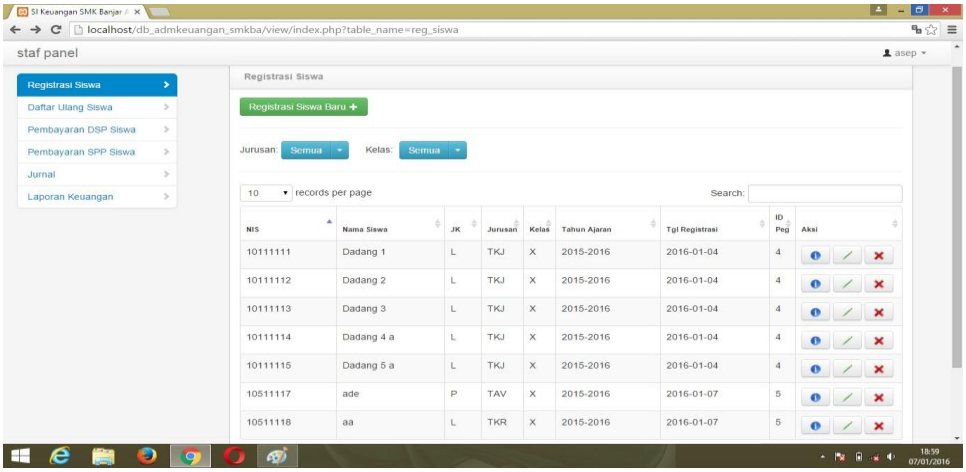
Gambar Form Manajemen transaksi

6. Form Manajemen pengaju



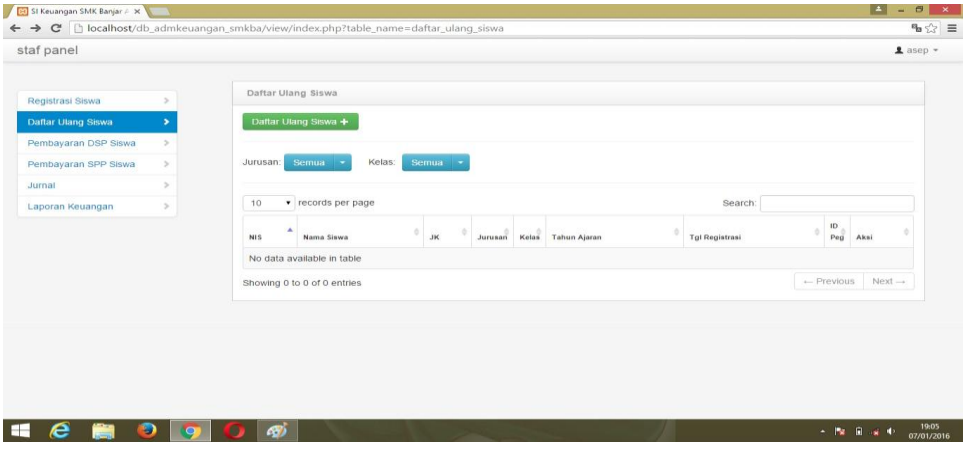
Gambar Form Manajemen pengaju

7. Form Registrasi siswa



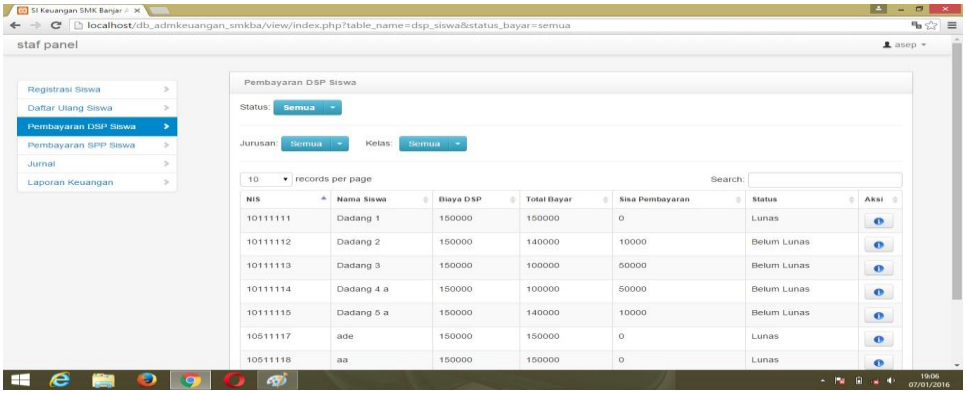
Gambar Form Registrasi siswa

8. Form Daftar ulang siswa



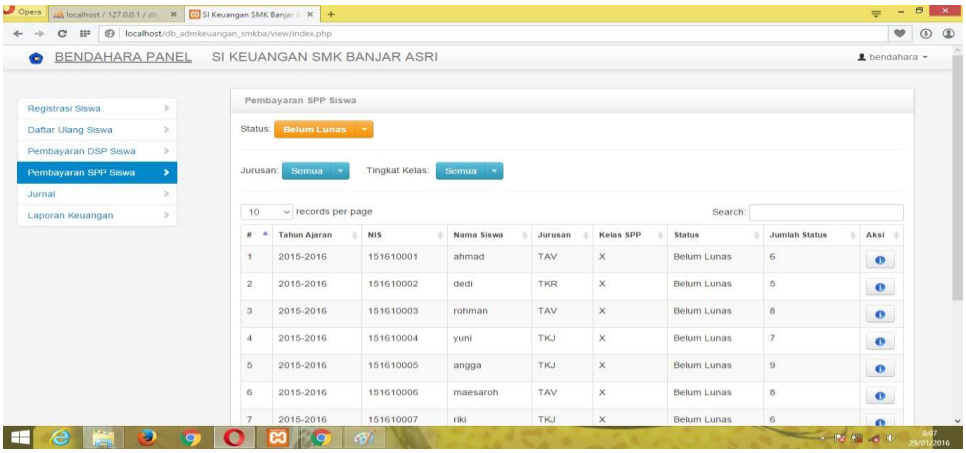
Gambar Form Daftar ulang siswa

9. Form Pembayaran DSP



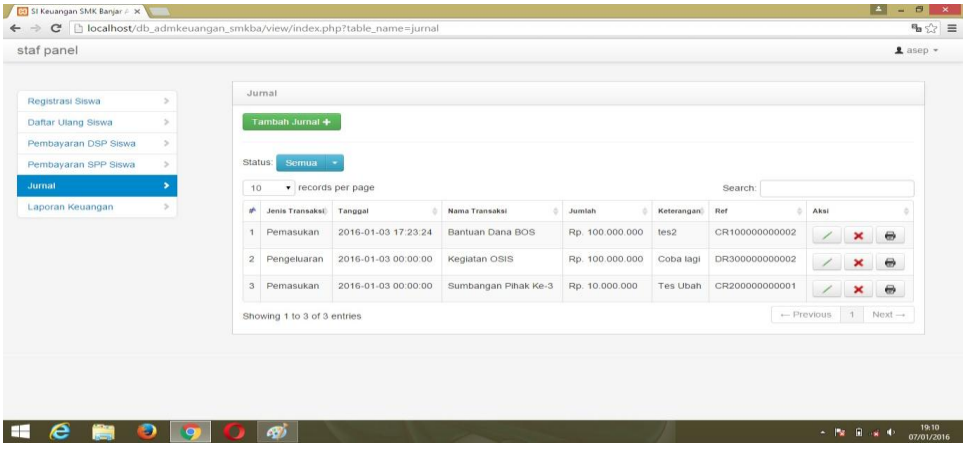
Gambar Form Pembayaran DSP

10. Form Pemabayaran SPP



Gambar Form Pembayaran SPP

11. Form Jurnal



Gambar Form Jurnal

Pengujian sistem

Pengujian merupakan tahapan yang penting, karena dengan pengujian maka dapat ditemukan kesalahan-kesalahan yang terjadi pada sistem, memastikan sistem yang dibangun sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya, mengetahui kualitas sistem dan untuk mengetahui kelemahan dari sistem yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui kinerja sistem yang telah dibuat dan untuk mengetahui ketidaksempurnaan sistem serta menganalisa untuk perbaikan selanjutnya. Pengujian sistem ini menggunakan metode *black box* yang mana pengujian ini berfokus pada fungsional perangkat lunak yang dibuat.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan penulis mendapatkan kesimpulan yang ada, yaitu:

1. Dengan adanya sistem informasi yang baru ini dapat membantu dalam pengelolaan keuangan, sehingga data dan informasi yang dibutuhkan praktis, cepat dan akurat, karena seluruh data terintegrasi ke *database.*
2. Dengan adanya sistem informasi yang baru, proses rekapitulasi dapat dilakukan dengan mudah dan dengan waktu yang cukup sebentar, karena seluruh data sudah tersimpan didalam *database.*
3. Dengan dibuatnya sistem informasi yang baru, maka seluruh data yang berhubungan dapat dengan mudah diakses dan mudah dalam pengumpulan data karena seluruh data terintegrasi dan sudah tersimpan dalam *database.*

5.2. Saran

Penulis menyadari pada sistem yang diusulkan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis ingin memberikan saran kepada para peneliti yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama agar menjadi bahan pertimbangan. Adapun saran yang diberikan agar aplikasi yang telah dibangun dapat lebih baik, antara lain :

1. Sistem yang dibangun hanya meliputi pembayaran registrasi siswa baru, pembayaran DSP dan SPP, pemasukan dan pengeluaran keuangan. Maka dari itu diharapkan kedepannya sistem yang dibangun dapat mencakup keseluruhan sistem admnistrasi keuangan sekolah.
2. Sistem yang dibangun dapat mengolah pengeluaran untuk penggajian guru dan pegawai.
3. Sistem yang dibangun menangani sistem akuntansi.
4. Sistem yang dibangun untuk dibuat berbasis web, hal ini ditujukan agar orang tua siswa dapat mengontrol dan mengetahui pembayaran anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

Afrizal. Yasmi, dan Wahyuni, "*REKAYASA PERANGKAT LUNAK (Software Engineering)"*

Agus Mulyanto. 2009. "*Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi"*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta

Fathansyah, (2007), "*Basis Data",* Informatika, Bandung.

https://fairuzelsaid.wordpress.com/2010/03/16/sistem-basis-data-entity-relationship-diagram-erd/ , 03 desember 2015

http://documents.tips/documents/pengertian-dan-simbol-dfd.html , 10 desember 2015

http://www.academia.edu/8981430/Pengertian_Simbol_DFD , 10 desember 2015

http://www.nyekrip.com/cara-install-xampp-web-server-di-windows/ , 03 desember 2015

Jogiyanto.2005. "*Analisis & Desain Sistem Informasi".* Yogyakarta.ANDI.

Suwandi,Herwan,S.Pd.,M.Kom. "Modul Kuliah Jaringan Komputer", 2013